



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

D.P. & G. 0010. 01

CONCOURS GEORGES LECLERE D'ANTENNE 2



Pour un programme un peu habitué au Basic, ce jeu du POKER-ALPHABET doit paraître très mal organisé et absolument incompréhensible.

Pourtant, il se travaille énormément, mais comme tout amateur, c'est une heure par-ci, une demi-heure pas-là et souvent à des semaines d'intervalle. Chaque fois, il devons tenter de me souvenir de ce que j'avais fait la fois précédente. De plus, mon fils de sept ans, TRISTAN, qui m'a fourni l'idée de base, revenait à la charge et me proposait de nouvelles possibilités alors que les anciennes n'étaient même pas terminées.

Bref, voici un programme typique, fait de tronc et de branches, néanmoins un nouveau concours d'HEBDOGICIEL.

Le but de ce concours est triple. D'abord, vous devez proposer une série de petites routines pour tra-

miner ce jeu. Par exemple, des routines utilitaires comme un moyen de couvrir le son pour ceux que cela ennuie, ou un moyen de sauter le menu de présentation pour ceux qui l'ont déjà vu treize fois et ne veulent pas le revoir.

Où encore, trouver un moyen simple de compter les points, limiter ou mesurer le temps de jeu, éviter de voir la même lettre clignoter.

La deuxième épreuve est plus théorique. Comme je n'ai jamais fait d'organigramme de ce jeu, vous allez essayer d'abord d'en imaginer un, puis de l'améliorer et enfin d'en proposer un complètement différent. Cette épreuve est faite pour vous donner des bonnes habitudes de programmation. Pour moi, c'est probablement trop tard!

Enfin, la troisième épreuve, c'est la seule qui rend le jeu à apprécier: la présentation et la description pour l'acheteur éventuel de ce programme. Les membres du jury sont très sensibles à cet aspect des jeux. Rajouter des graphismes, des cadres, compléter par une petite épreuve comme la composition, lettre par lettre, d'un mot qui apparaît ou d'un verbe irrégulier qui manque dans une phrase. Bref, soyez attractif et pédagogique. Après tout ce jeu est fait pour apprendre l'Alphabète à un est un tout jeune joueur ou apprendre le clavier si on ne le connaît pas.

Georges LECLERE

LES PRIS

Le jury choisira le meilleur logiciel pour chaque modèle d'ordinateur et, parmi ces meilleurs logiciels, le gagnant toute catégorie, qui en plus de son contrat d'édition et de ses prix aura le plaisir de passer en direct à la télévision... la gloire!

RECOMPENSES POUR LE GAGNANT TOUTE CATEGORIE

- Un contrat d'édition de son logiciel
- UN APPLE IIe
- UN CANON X 07
- UN COMMODORE 64
- UN ORIC ATMOS
- Un Agenda électronique CASIO PF 3000
- UN TEXAS TI 99/4A
- Une imprimante EPSON
- Un abonnement à vie à HEBDOGICIEL
- Une disquette HEBDOGICIEL APPLE II
- 5 logiciels VIFI NATHAN
- 5 logiciels ROMIX

RECOMPENSES POUR LES GAGNANTS DANS CHAQUE CATEGORIE D'ORDINATEUR

- Un contrat d'édition de son logiciel
- Un agenda électronique CASIO PF 3000
- Un abonnement d'un an à HEBDOGICIEL
- et bien d'autres prix qui viendront s'ajouter au cours de semaines à venir. Clôture des envois de programmes le 20 mai (voir règlement en page intérieure)

DEVENEZ PRO !

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous envoyer, chaque semaine, des programmes de qualité. Chaque jour des dizaines de logiciels nous arrivent, de plus en plus élaborés, de plus en plus proches de ceux qui sont commercialisés. HEBDOGICIEL récompense déjà chaque mois et chaque trimestre plusieurs d'entre vous par les concours permanents et par les cadeaux offerts par les fabricants et les distributeurs. Pour pouvoir vous faire participer encore plus à la vie d'Hebdo et à la perche de l'informatique en France, nous organisons un nouveau concours en collaboration avec Georges LECLERE, journaliste de l'émission "TELE MICRO" d'Antenne 2.

L'objectif de ce concours est simple : à partir de l'idée de base de Georges LECLERE, chacun d'entre vous, quelque soit son ordinateur, doit créer un jeu le plus proche possible de l'idée originale et le rendre suffisamment performant et présentable, pour qu'il puisse être vendu en France et dans les pays Francophones. Pendant que vous y êtes, essayez de trouver un nom à ce programme, "POKER-ALPHABET", c'est pas terrible pour un logiciel éducatif!

Chaque ordinateur a sa chance et il y aura un gagnant par ordinateur. Les prix ? Chaque d'Hebdo chacun des programmes retenus sera récompensé par des matériels, il y aura même un super gagnant (voir liste des prix ailleurs dans ce numéro). Mais surtout, les programmes retenus seront édité par SHIFF EDITIONS sous forme de K7 ou de disquette et les auteurs, par contrat, toucheront les royalties correspondantes aux ventes de leur logiciel. Devinez professionnel de l'informatique !

Gerard CECCALOI

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS. 1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE ATARI . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . HEWLETT PACKARD HP 41 . MULTITECH MP-F II . ORIC 1 . SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM . TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07

HEBDOREBUS trouvez l'expression qui se cache dans le B.O. de l'hyppocrisme. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" à évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)





HP 41

Les calculateurs prodiges ont toujours étonné les foules. Certains sont capables de vous donner en quelques instants, le nom du jour de n'importe quelle date. Un petit "truc" est la base de ce phénomène et il va vous permettre de savoir en quelques secondes que le 14 Juillet 1789 était un mardi ou bien que le 1^{er} Janvier de l'An II 1794 serait un dimanche!

Ce programme sous forme de jeu, va vous entraîner à réaliser des prouesses en calcul mental.

Laurent ROBERT

Voici comment trouver le jour d'une date quelconque sortie à l'écran de votre HP 41C. Le chiffre à l'intérieur des 2 premiers chiffres de l'écran. Nous prendrons par exemple le 25 Décembre 1984 (je = 25, y = 12, m = 30 et J = 64)

A chaque mois et y correspond une lettre y suivant le tableau suivant
moy = 1 4 5 6 7 8 9 10 11 12
CHIFFRE DE "S" 1 4 9 0 3 6 1 3
C'est le seul effort de mémoire à fournir, d'autant plus simple si l'on regarde tout pour passer d'un mois à l'autre sans avoir à rajouter 2 ou 3 mois et 30 jours et si l'on se contente de 31 (une semaine exacte) 7 jours.

Ce n'est plus difficile à calculer mentalement, d'autant plus que le plus part du temps, vous aurez à calculer des dates du 20th siècle (je = 20) il vous suffira alors de savoir une bonne fois pour toute que X (X = 1984) = "92 ce qui est égal à modulo 7. La formule devient donc pour une date du 20th siècle: m = 2 + je + E (B4) = 107 ce qui est égal à modulo 7 (ce 107 = (5X) + 2)

C'est tout! Le jour de la semaine est: (m + y + moy + je + D)
Dans l'exemple proposé, (107 + 3 + 12 + 30 + 25) = 177
Il vous suffit alors de savoir une bonne fois pour toute que X (X = 1984) = "92 ce qui est égal à modulo 7. La formule devient donc pour une date du 20th siècle: m = 2 + je + E (B4) = 107 ce qui est égal à modulo 7 (ce 107 = (5X) + 2)

Tapez R/S, la machine vous demande combien y aura de dates à rajouter dans la partie. Rentrrez ce nombre (par exemple 5) puis R/S. La machine affiche alors la va avec avec une liste d'exemples, 20/01/1927 = 1. Vous avez 2 minutes pour trouver le jour (répondre). Ensuite = D. Quand vous pensez avoir trouvé faites le chiffre correspondant et la machine vous répond aussitôt sans que vous ayez à appuyer sur R/S. Si vous avez trouvé. Bravo, vous n'en aurez pas d'autres! Quand la partie sera finie, la machine vous donnera votre % de réussite, votre temps moyen de réflexion et votre note finale. A vous de jouer!

Table of calculator functions and their codes: 15 ST0 04, 45 ST0 04, 95 ST0 09, 135 +, 180 INT, 225 7. Includes various mathematical operations and program steps.

ATAR 2 spectrum sinclair ZX81. Includes sections for 'UTILITAIRES', 'CARTES - INTERFACES', 'BIBLIOGRAPHIE', 'JEUX', 'JEU DE REFLEXION', 'VOUS', 'GESTION', 'UTILITAIRES', 'LOGICIELS'.

la Règle à Calcul APPLE Commodore. Includes 'la Règle à Calcul', 'COMMODORE', 'JEUX D'ORDRES à micro-procureur', 'MATHS II', 'ED-LOGO', 'MATHS III', 'PORTE PAROLE', 'LOGICIELS SUR DISQUETTES'.

HITSELR

Le petit PC 1500 se défend bien. Les compositeurs en herbe vont s'amuser rigolant avec ce programme simple de synthèse musicale !

Brice BOUFFARD

Mode d'emploi

Ce programme occupe environ 430 octets. Il n'est donc réalisable avec un module de mémoire, si l'allée aussi le PC 1500. Prévoyez donc l'utilisation des styles de jeu.

Il sert à composer des morceaux de musique sur ordinateur. Après avoir écrit le programme liste «CEFA» LOP vous demandera d'aborder la mélodie.

touche du clavier, ainsi Q= do R= re M= mi F= fa S= sol G= ga D= di C= do

Si vous entrez les notes simplement avec les touches «ordinateur» considérez ces notes comme des notes de votre choix. Pour changer le genre de cette note, il faut taper un chiffre (AN) à la lettre représentant la note.

0= la croche = 1/4 temps
1= la noire pointée = 1 temps et demi
2= la blanche = 2 temps
3= la noire pointée = 3 temps
4= la noire = 4 temps
Lorsqu'on veut représenter un silence dans la mélodie, il faut taper «SPACE». Cela représente un temps de silence ou soupir. Votre «ordinateur» vous demandera la mesure de votre coupe. C'est un nombre entre 1 et 6 qui fera varier la place sur le porteur au début de votre morceau. Puis il interprétera la musique et vous demandera à vous le décomposer. Il faut taper «ENTRÉE» ou «F» pour avoir une correction, «STOP» «NON». Puis il vous demandera si vous le cadrez automatiquement (lire de 16 lettres maximum). Si vous ne souhaitez pas de lire, tapez directement «Symphonie». A bon compositeur salut !

PC 1500

1:08RN 1F 30
3:PRINT 1:ROBIO
4:RPT 1:RAB
2:REN 1:BNICE
3:GAUPPA
4:RPT 1:RAB
1:RPT 1:RAB
PC-1500

```

1:08RN 1F 30
3:PRINT 1:ROBIO
4:RPT 1:RAB
2:REN 1:BNICE
3:GAUPPA
4:RPT 1:RAB
1:RPT 1:RAB
PC-1500

```

```

1:08RN 1F 30
3:PRINT 1:ROBIO
4:RPT 1:RAB
2:REN 1:BNICE
3:GAUPPA
4:RPT 1:RAB
1:RPT 1:RAB
PC-1500

```

PC 1500

1:08RN 1F 30
3:PRINT 1:ROBIO
4:RPT 1:RAB
2:REN 1:BNICE
3:GAUPPA
4:RPT 1:RAB
1:RPT 1:RAB
PC-1500

```

1:08RN 1F 30
3:PRINT 1:ROBIO
4:RPT 1:RAB
2:REN 1:BNICE
3:GAUPPA
4:RPT 1:RAB
1:RPT 1:RAB
PC-1500

```

Impression d'un nouvel Atmosphere

BELLE

Un casse-brique ? Oui, mais dans une version très originale et va vraiment facile à jouer.

George AUTHIER

Mode d'emploi

Le cadre contient trois rangées d'angles : la rangée du haut ne contient que des boîtes à l'origine les deux rangées du bas contiennent alternativement des boîtes et des portes.

Les différents codes (balle et portes) d'une même rangée sont relevés sur des leviers que l'on peut attirer.

Le but du jeu est de faire accéder la plus grande nombre de boîtes avec la boule morte de 4 portes. On l'enlève à l'aide de la sautoie. Les boîtes sont interconnectées par des fils à l'origine de déplacement de ces fils (les rebonds) par contact, lorsque la boule passe une porte en passant par derrière, elle fait disparaître cette porte, que ce ouvre un accès supplémentaire.

Un effet, lors du rebond de la boule peut être obtenu en amenant au tout dernier moment la sautoie en face de la balle (cet effet est difficile à contrôler sans entraînement).

La balle repart alors dans la direction d'où elle est venue.

On s'il désire consulter le manuel du programme lire CALLP02 de fonction à l'adresse sur caractère leur forme normale

```

1:08RN 1F 30
3:PRINT 1:ROBIO
4:RPT 1:RAB
2:REN 1:BNICE
3:GAUPPA
4:RPT 1:RAB
1:RPT 1:RAB
PC-1500

```

Pour le plaisir de jouer sur un circuit casier, j'ai trouvé un jeu appelé un CRIC ATMOS. A ce jeu, on peut jouer avec un seul joueur. J'estime ainsi, quatre heures de jeu. C'est un jeu de réflexion, on peut jouer à plusieurs. Une bonne option. Tenez, une touche supplémentaire «FUNCTION» et c'est pas dit un mot en cas de manuel. C'est pareil pour les autres. On peut jouer tout cela, et tout ça, et ça peut le redéfinir et y mettre, en attendant, le «RESET» par exemple.

Un léger regret : les touches sont un peu trop rapprochées pour positionner les doigts et s'écarter facilement. Gare aux gros doigts. Les «BEEP» des touches est plus agréable. On peut jouer à plusieurs. C'est important, le jeu peut se jouer tout seul, souvent, parce que si on est seul, on peut jouer à plusieurs. C'est un jeu de réflexion, on peut jouer à plusieurs. Une bonne option. Tenez, une touche supplémentaire «FUNCTION» et c'est pas dit un mot en cas de manuel. C'est pareil pour les autres. On peut jouer tout cela, et tout ça, et ça peut le redéfinir et y mettre, en attendant, le «RESET» par exemple.

Un léger regret : les touches sont un peu trop rapprochées pour positionner les doigts et s'écarter facilement. Gare aux gros doigts. Les «BEEP» des touches est plus agréable. On peut jouer à plusieurs. C'est important, le jeu peut se jouer tout seul, souvent, parce que si on est seul, on peut jouer à plusieurs. C'est un jeu de réflexion, on peut jouer à plusieurs. Une bonne option. Tenez, une touche supplémentaire «FUNCTION» et c'est pas dit un mot en cas de manuel. C'est pareil pour les autres. On peut jouer tout cela, et tout ça, et ça peut le redéfinir et y mettre, en attendant, le «RESET» par exemple.

```

1:08RN 1F 30
3:PRINT 1:ROBIO
4:RPT 1:RAB
2:REN 1:BNICE
3:GAUPPA
4:RPT 1:RAB
1:RPT 1:RAB
PC-1500

```

```

1:08RN 1F 30
3:PRINT 1:ROBIO
4:RPT 1:RAB
2:REN 1:BNICE
3:GAUPPA
4:RPT 1:RAB
1:RPT 1:RAB
PC-1500

```

Enfin, dernier point, très important, dans le ROM est très modeste, certains programmes ne passent plus correctement. Mais, dans le TAB, on peut jouer à plusieurs. C'est un jeu de réflexion, on peut jouer à plusieurs. Une bonne option. Tenez, une touche supplémentaire «FUNCTION» et c'est pas dit un mot en cas de manuel. C'est pareil pour les autres. On peut jouer tout cela, et tout ça, et ça peut le redéfinir et y mettre, en attendant, le «RESET» par exemple.

CONCOURS DE JEUX LOGICIELS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant, nous essayons de faire quelque chose de différent... nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous aimez nous envoyer !

De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de Jury, pas de décisions arbitraires, HEDDOGICIEL rimerait ce que dans le choix des programmes qui doivent être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait un point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Vous pouvez obtenir gratuitement des bons de participation en écrivant au Journal.

Bonne chance !

Règlement

ART 1 HEDDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART 2 Ce concours ouvert à tous auteurs de logiciels quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'auteur d'un logiciel en 87 ou ordinateur accompagnant d'un bon de participation découpé dans HEDDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur demande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART 3 La rédaction d'HEDDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4 Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, détermineront le meilleur logiciel mensuel et trimestriel.

ART 5 Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis par plus d'un mois après la clôture du concours mensuel.

ART 6 Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard trois mois après la clôture du concours trimestriel.

ART 7 Le présent règlement a été déposé chez Maître LAFRANÇOIS, 1 rue de Malherbe 75005 Paris. ART 8 HEDDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en ayant les lecteurs un mois d'avance.

ART 9 La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEDDOGICIEL, 27, rue de Malherbe - 75005 PARIS

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus grand pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pour le favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou les moins puissants.

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, nous les avons donc pas de leur une copie.

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, nous les avons donc pas de leur une copie.

BON DE PARTICIPATION

Nom : _____
 Prénoms : _____
 Age : _____ Profession : _____
 Adresse : _____
 N° téléphone : _____
 Nom du programme : _____
 Nom du matériel utilisé : _____

Je déclare être l'auteur de ce programme qui n'est une modification ni copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEDDOGICIEL à le publier. Le rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, nous les avons donc pas de leur une copie.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUSCRIVENT FAIRE PLEIN UN PROGRAMME :

● Envoyez vos supports, mode d'emploi, listing et bon de participation dans une même enveloppe.

Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en indiquant sur votre bon de participation

● Si vous avez fait et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de "REM", votre nom, le nom du programme et le matériel auquel est

dédié. Nous pourrions ainsi ne pas faciliter les tâches, un fois sortis de l'ordinateur.

● Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et à des niveaux d'adressage différents votre programme. Nous aurons plus de chance de recevoir et les magnétofloppés ne sont pas tout à fait compatibles.

● En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complétée et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).

● Pour tout envoi tel que "postes anonymes", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

Ne nous envoyez plus d'enveloppes, mettez simplement vos adresses dans une même enveloppe.

● Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adresser votre programme à d'autres ordinateurs.

● Ne nous envoyez plus d'enveloppes, mettez simplement vos adresses dans une même enveloppe.

LES Noms suivants : BOUTYTHIÉ, MASTRETTI, DOURTEL, TOURNE HANOU, CALECHER, BATAILLE NAGLE, POKER, JACKPOT, BOWLING, JACK JACK, LACRIM, MONTY SIMON, AZI, O'HELLY, SOLTARE, LOTO.

LA RÈGLE À CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT À CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATEGORIE UN OUVRAGE À CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (OUISEURS : BORDAS, DUONG, EYROLLES, MASSON, NATAN, PSI, SHIFF, SYBEX).

Les éditions du CACINE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP-41, leur livre "Autour du bouclier" de Jank TALLANDIER.

DURIEU CALCUL OFFRE AU MEILLEUR LOGICIEL DU TRIMESTRE UNE MACHINE À ÉCRIRE BROTHER (PR2) 2 KO DE MÉMOIRE, INTERFACÉ RS-232 C.

ODI OFFRE CINQ CASSETTES AU MEILLEUR PROGRAMME EN CHAQUE CATEGORIE.

Le Club PPC-1 offre au meilleur logiciel en langage FORTH un HELETT-PACKARD une adhésion gratuite à son club.

SOURCEL RÉCOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS EN UN CADDISSE À CHOISIR DANS SA LOGIHTIQUE.

LOGISTICK OFFRE UNE GAMME COMPLETE DE SES CASSETTES DE JEUX POUR LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS FR 702 ET POUR LE MEILLEUR LOGICIEL DU TRIMESTRE. IL OFFRE ÉGALEMENT UN "CALC" ET UN "CRAMPER" LE MEILLEUR PROGRAMME CANON.

LE CONCOURS "GEORGES LECLERE" REGLEMENT

Le programme de Georges LECLERE dans sa conception actuelle, contient cinq parties différentes, dont toutes saées sur le manquement de lettres de l'alphabet par l'intermédiaire du clavier de l'ordinateur.

Les deux premiers jeux sont dédiés à l'ordinateur changeant l'ordre l'alphabétique de l'ordinateur ou autre jeu qui constitue une ébauche de Poker ou des cartes sont remplacés par les lettres de l'alphabet. Chacun pour, à tour de rôle, appuie sur une lettre qui agit comme le levier d'un JACKPOT. La touche utilisée génère une lettre sur l'écran. On va se diriger dans le camp du joueur.

C'est donc un jeu de hasard, où

l'objectif (non défini dans le programme) serait d'obtenir le plus rapidement possible, une séquence de lettres dans une lettre alphabétique (c'est un exemple).

La troisième partie est un dérivé du premier jeu, l'ordinateur ou "TIC" (en premier jour) joue ses lettres dans l'ordre alphabétique et "TOC" (en deuxième jour) joue une fois l'alphabet. La quatrième partie est un jeu destiné à l'apprentissage de l'alphabet. Dans la version actuelle du programme, le jeu est conçu pour 1 joueur qui joue contre l'ordinateur. Chacun des deux joueurs possède un camp constitué d'une ligne contenant les lettres de l'alphabet et d'une ligne

initialement vierge qui contiendra les réponses correctes pour chaque joueur (ETC).

L'ordinateur, une fois les lettres du joueur en générant une lettre qui vient se placer dans son camp. Il fait ensuite cinq lettres de l'alphabet dans un ordre aléatoire. Le joueur qui doit alors appuyer sur la touche correspondante du clavier. Si la réponse du joueur est correcte, la lettre est rangée dans sa place et l'ordinateur reprend la man.

La cinquième partie est identique à la quatrième, mais avec utilisation des matrices de jeu.

Le programme de Georges LECLERE est une ébauche du

jeu de lettres.

Logo de ce concours est de réaliser un programme complet (démonstration automatique, affichage du jeu, etc.) basé sur les lettres ou les combinaisons alphabétiques (A, B, C, etc.).

La manipulation du clavier. Maint la base de ce type de jeu, un jeu ou d'un système permettant l'apprentissage du clavier de la base de jeu dans le programme. Comme vous pouvez constater, le plus dur reste à faire.

Remarque : Le listing est commenté, afin de permettre aux personnes possédant un ordinateur qui n'APPLE de l'adapter facilement.

Mai 1984 à minuit, le cahier de la poste faisait fur.

Article 6
 Les prix suivants seront remis au plus tard 1 mois après l'annonce des résultats.

Article 7
 Le présent règlement a été déposé chez Maître JUANITRE, 1 rue de Malherbe 75005 Paris.

Article 8
 Le prix principal entraîne un contrat de location qui engage HEDDOGICIEL et SHIFF EDITIONS à commercialiser les logiciels gagnants, nos bureaux s'engagent de leur côté à donner la préférence à SHIFF EDITIONS pour cette commercialisation, et ce, pour tout pays.

Article 9
 La participation ou concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

ALPHABET

1 JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CAMP

1 JOUEUR 1

CAMP

2 JOUEUR 2

ALPHABET

2 JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

01 : ECRAN DE JEU

ALPHABET

1 JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CAMP

1 JOUEUR 1

CAMP

2 JOUEUR 2

ALPHABET

2 JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

REPONSE CORRECTE DU JOUEUR 1

ALPHABET

1 JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CAMP

1 JOUEUR 1

CAMP

2 JOUEUR 2

ALPHABET

2 JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

REPONSE IMPROPREE DU JOUEUR 1

ALPHABET

1 JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CAMP

1 JOUEUR 1

CAMP

2 JOUEUR 2

ALPHABET

2 JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

REPONSE CORRECTE DU JOUEUR 2

ALPHABET

1 JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CAMP

1 JOUEUR 1

CAMP

2 JOUEUR 2

ALPHABET

2 JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

REPONSE IMPROPREE DU JOUEUR 2

ALPHABET

1 JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CAMP

1 JOUEUR 1

CAMP

2 JOUEUR 2

ALPHABET

2 JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

REPONSE CORRECTE DU JOUEUR 2

ALPHABET

1 JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CAMP

1 JOUEUR 1

CAMP

2 JOUEUR 2

ALPHABET

2 JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

REPONSE IMPROPREE DU JOUEUR 2

ALPHABET

1 JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CAMP

1 JOUEUR 1

CAMP

2 JOUEUR 2

ALPHABET

2 JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

REPONSE CORRECTE DU JOUEUR 2

ALPHABET

1 JOUEUR 1 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CAMP

1 JOUEUR 1

CAMP

2 JOUEUR 2

ALPHABET

2 JOUEUR 2 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

REPONSE IMPROPREE DU JOUEUR 2

LE JURY

Possède par Georges LECLERE, des spécialités de DOU, de la FNAC, des CHALETIÈRES, de la RÈGLE À CALCUL, de SIBEX, de SILENCES, de LOGICIELS, un gagnant joue contre un autre.

Article 5
 La clôture du concours se fera le 2

BON DE PARTICIPATION CONCOURS Georges Leclere

Nom : _____
 Prénoms : _____
 Age : _____
 Profession : _____
 Adresse : _____

N° téléphone : _____
 Nom du matériel utilisé : _____

Nom proposé pour le programme : _____
 Déclare avoir pris connaissance du règlement du concours "Georges Leclere" publié dans HEDDOGICIEL et accepte le règlement.

Signature obligatoire (signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un mode d'emploi très détaillé. Les programmes publiés sont conservés, nous les avons donc pas de leur une copie.

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

TR'S UNION

"AUT": l'association des utilisateurs de TRS organise le 31 mars à partir de 14h 30, une demi-journée sur le thème "PROMETHEQUES O'ADRIMATEURS". TANDY sera là pour présenter les modèles 4, 3, 2, et 100, les imprimantes, disquettes, logiciels graphiques et modes.

PENTASCION expose car les couleurs HL synthétise et l'écran floppy disque 1, 2, 3 TECHNOLOGY RESSOURCES sera également avec imprimantes, table traçante et modem. CH Université Maison des industries alimentaires, 5, bd Jourdan 75004 Paris.

LE HIT DU BLASÉ

Chers amis, me voilà de retour après une longue semaine d'absence. Vous vous souvenez de moi? Je vendais des ordinateurs et des logiciels à longueur de journée dans un magasin spécialisé et dans cette rubrique j'essayais de vous faire part de mes meilleurs ventes de logiciels, si vous préférez, que faut-il acheter pour être "in". Cette semaine je vous parlerais encore d'APPLE IIe et du logiciel qui atténue les sommets du MIT-PARADE. Il s'agit évidemment de SCRCLELLE, le seul véritable jeu de données et de dragons traduit en français. Vous

saviez que le jeu un fanatique des jeux d'arcade et le gagnant n'est pas mon fort, ce jeu de ma femme, intitulé SCRCLELLE m'a fait vivre de moments fabuleux. A travers une multitude de scénarios et dans le peu de plusieurs personnages, il me faut combattre des monstres, explorer des labyrinthes, conquérir des sorts ou encore éviter des phéromones angore. Réservez vous deux nuits blanches pour arriver à bout de ce logiciel d'une bonne qualité graphique et dont il existe deux autres scénarios complémentaires (en japonais pour l'instant). Renseignez vous de réflexes comme SÉPENTINE. Super, cette chenille dans un labyrinthe style PACMAN qui doit

manger des araignées afin des petits sans se faire dévorer par un serpent effrayé. FROGGER, un classique, met en scène une grenouille qui doit traverser l'autoroute sans se faire écraser par des conducteurs aveugles, puis traverser la rivière sans se faire manger par des crocodiles et chasser de tout en tronc pour éviter des hippopotames. Vous arrivez de l'autre côté de l'écran au cas où FROGGER peut se jouer au niveau trois manette de jeu. AE est le premier jeu en trois dimensions où l'on contrôle la distance de but de la manette de jeu. Vous devez défendre une cité galactique contre des nuées de vaisseaux spatiaux

qui atterrissent par air. Si vous utilisez commodément votre CANON LAZER TURBO AVEC BRETTELLES AU/PLA/FMD? Vous savez, n'est-ce pas? J'ai vu passer à des écrans et à des situations différentes, un superbe jeu graphique et sonore. "WAVY NAVY" est un jeu d'attente hilarant. Vous êtes sur un bateau en pleine tempête et vous devez descendre vos ennemis en subissant l'assaut des vagues. Et croyez-moi, ce n'est pas chose aisée de viser quand on est baloté par la mer déchaînée. Le gars qui gondu ce programme devait être mort de rire devant son listing. Seul et à la prochaine prochaine pour un nouveau cocktail sévère.

CLAUDIUS

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le premier HEBDOGICIEL SOFTWARE pour APPLE IIe est né avec un emballage de disquette réutilisable et un livret d'installation, il comprend 12 logiciels :

BASIC et D.O.S. FRANÇAIS pour programmer en français sur APPLE avec ou sans extinction mémoire. C'est un APRESOFT en français dont les mots sont redéfinissables ce qui laisse la possibilité de personnaliser les instructions et de créer votre propre langage basé en français. Pour apprendre le basic ou pour enseigner (langage machine).

PROGRAMMATION STRUCTURÉE pour une programmation simplifiée et clivée. Accès aux instructions

WHILE WEND, REPEAT UNTIL, IF THEN ELSE à l'aide de l'ampersand (&) (langage machine).

MINI LOGO permet d'écouter du graphisme tortue et aux procédures simples utilisées par le langage LOGO. Les primitives sont adaptables, idéal pour initier vos enfants à LOGO.

FONCTIONS SUPPLÉMENTAIRES DE TRAITEMENT DE CHAÎNE, puissantes fonctions simplifiant la programmation sur les chaînes de caractères. Plus de ASC (LEFT\$MID\$(AS, L3)) illustrés, mais des fonctions claires comme GLR, recherche un groupe de lettres ou SCH, extraction de chaîne avec critère d'entier alphabétique.

ou MCH, modification de chaîne par remplacement (langage machine).

SASIE FORMATEE DE DONNEES, indispensable pour une bonne gestion d'écran lors d'une saisie. Permet de stipuler le nombre et le type des caractères ainsi que les différents caractères de contrôle. (langage machine).

ÉDITEUR DE PROGRAMMES pour résoudre tous les problèmes de correction de lignes basic insertion, copie, suppression, recherche de mots, etc (langage machine).

GESTION DE CARNET D'ADRESSES, une gestion de fichier modulaire simple.

et efficace avec présentation des données sous forme de carte de visite.

BISCRU, un jeu de réflexion et d'attention où il faut éviter de laisser tomber les lettres du tas roulant. Un graphisme élaboré digne des jeux de carte!

PARACHUTISTE un jeu d'arcade français. Les paraps complent sur vous pour ne pas tomber à l'eau!

SOLITAIRE un jeu classique au graphisme soigné.

ET ENQUÊTE, mi-chaud mi-serment, découvrez l'assassin, l'arme, le mobile et le lieu du crime parmi une foule de suspects.

BON DE COMMANDE À DÉCOUPER OU RECUPERER À ENVOYER A : SHFT EDITIONS, 27, rue du CALFOY, 75006 PARIS
Nom/Prénom : _____ Adresse : _____ Code Postal : _____ Ville : _____ Département : _____

PRIX UNITAIRE 500F
contre remboursement (France + 30F) / contre remboursement (étranger + 30F) / mandat (France + 30F) / mandat (étranger + 30F)

Des programmes pour votre ORIC!

Votre ORIC est gourmand? Alimentez-le avec des programmes originaux, simples, toujours passionnants et souvent surprenants!

Du jeu de réflexion classique (Tours de Hanoi, Pendo, Color-Mand, Awele, etc.) aux utilitaires performants (Générateur de Caractères, in, Calendrier, Histogramme, etc.) en passant par les jeux de réflexion (Tarmac, La Plume et la Piston, Labyrinthe, etc.) les jeux d'attention (Dames, Rotations, Engins, Colibri, La Rème, etc.) ou de hasard (POUR, DAMEZ-VIENS, etc.) et sans oublier les mathématiques (Fractions, Nombres Premiers, Tracteur de Courbes, Multiplication, etc.), Jeux et Programmes pour ORIC 1 offre un large éventail de programmes aux couleurs, graphismes et sons très soignés. Jeux et Programmes pour votre ORIC 1 sont prêts à l'emploi et à l'essai. Cela vous coûtera 195 francs chez les bons revendeurs ou directement avec le bon de commande ci-dessous

BON DE COMMANDE À DÉCOUPER OU RECUPERER À ENVOYER A SHFT EDITIONS, 27, rue du GÉNÉRAL FOY, 75006 PARIS
Nom/Prénom : _____ Adresse : _____ Code Postal : _____ Ville : _____ Département : _____

PRIX UNITAIRE 195F
contre remboursement (France + 20F) / étranger + 30F / mandat (France + 20F) / mandat (étranger + 30F)

Signature : _____ Date : _____

LA PROGITEQUE!

PRORICIEL

JEUX - ÉDUCATIFS - UTILITAIRES - JEUX

ET POUR VOTRE BIBLIOTHÈQUE DE NOMBREUX OUVRAGES.

DES LOGICIELS POUR ORIC, SUR MESURE.

ORIC FRANCE, BON DE COMMANDE SANS RISQUE
A retourner à SHFT - Diffusion Bureautique S.A., 24, rue du Général - 75006 PARIS - Tél. 01 47 58 51 00

Titre	Pro.	Co.	Titre	Pro.	Co.
AMERICA	200	100	LETTRES 20	100	100
ARITHMÉTIQUE	200	100	LETTRES 30	100	100
LES JEUX	200	100	LETTRES 40	100	100
LETTRES	200	100	LETTRES 50	100	100
LETTRES 10	200	100	LETTRES 60	100	100
LETTRES 20	200	100	LETTRES 70	100	100
LETTRES 30	200	100	LETTRES 80	100	100
LETTRES 40	200	100	LETTRES 90	100	100
LETTRES 50	200	100	LETTRES 100	100	100
LETTRES 60	200	100	LETTRES 110	100	100
LETTRES 70	200	100	LETTRES 120	100	100
LETTRES 80	200	100	LETTRES 130	100	100
LETTRES 90	200	100	LETTRES 140	100	100
LETTRES 100	200	100	LETTRES 150	100	100
LETTRES 110	200	100	LETTRES 160	100	100
LETTRES 120	200	100	LETTRES 170	100	100
LETTRES 130	200	100	LETTRES 180	100	100
LETTRES 140	200	100	LETTRES 190	100	100
LETTRES 150	200	100	LETTRES 200	100	100

France + 20F / étranger + 30F / mandat (France + 20F) / mandat (étranger + 30F)
 Signature : _____ Date : _____

SCRABBLE

Ce programme vous permet de jouer au SCRABBLE, selon les règles classiques. Il s'occupe de la distribution au hasard des lettres, des échanges, du placement des mots sur la grille, du décompte des points. Toutes les erreurs sont détectées. Seuls la vérification de la validité d'un mot est laissée à l'appréciation des joueurs. Les règles du jeu se trouvent dans le programme, ainsi que le mode d'emploi du programme.

YA. BORRI

COMMOLORE 64

```
6 200
7 200
8 200
9 200
10 200
11 200
12 200
13 200
14 200
15 200
16 200
17 200
18 200
19 200
20 200
21 200
22 200
23 200
24 200
25 200
26 200
27 200
28 200
29 200
30 200
31 200
32 200
33 200
34 200
35 200
36 200
37 200
38 200
39 200
40 200
41 200
42 200
43 200
44 200
45 200
46 200
47 200
48 200
49 200
50 200
51 200
52 200
53 200
54 200
55 200
56 200
57 200
58 200
59 200
60 200
61 200
62 200
63 200
64 200
65 200
66 200
67 200
68 200
69 200
70 200
71 200
72 200
73 200
74 200
75 200
76 200
77 200
78 200
79 200
80 200
81 200
82 200
83 200
84 200
85 200
86 200
87 200
88 200
89 200
90 200
91 200
92 200
93 200
94 200
95 200
96 200
97 200
98 200
99 200
100 200
101 200
102 200
103 200
104 200
105 200
106 200
107 200
108 200
109 200
110 200
111 200
112 200
113 200
114 200
115 200
116 200
117 200
118 200
119 200
120 200
121 200
122 200
123 200
124 200
125 200
126 200
127 200
128 200
129 200
130 200
131 200
132 200
133 200
134 200
135 200
136 200
137 200
138 200
139 200
140 200
141 200
142 200
143 200
144 200
145 200
146 200
147 200
148 200
149 200
150 200
151 200
152 200
153 200
154 200
155 200
156 200
157 200
158 200
159 200
160 200
161 200
162 200
163 200
164 200
165 200
166 200
167 200
168 200
169 200
170 200
171 200
172 200
173 200
174 200
175 200
176 200
177 200
178 200
179 200
180 200
181 200
182 200
183 200
184 200
185 200
186 200
187 200
188 200
189 200
190 200
191 200
192 200
193 200
194 200
195 200
196 200
197 200
198 200
199 200
200 200
201 200
202 200
203 200
204 200
205 200
206 200
207 200
208 200
209 200
210 200
211 200
212 200
213 200
214 200
215 200
216 200
217 200
218 200
219 200
220 200
221 200
222 200
223 200
224 200
225 200
226 200
227 200
228 200
229 200
230 200
231 200
232 200
233 200
234 200
235 200
236 200
237 200
238 200
239 200
240 200
241 200
242 200
243 200
244 200
245 200
246 200
247 200
248 200
249 200
250 200
251 200
252 200
253 200
254 200
255 200
256 200
257 200
258 200
259 200
260 200
261 200
262 200
263 200
264 200
265 200
266 200
267 200
268 200
269 200
270 200
271 200
272 200
273 200
274 200
275 200
276 200
277 200
278 200
279 200
280 200
281 200
282 200
283 200
284 200
285 200
286 200
287 200
288 200
289 200
290 200
291 200
292 200
293 200
294 200
295 200
296 200
297 200
298 200
299 200
300 200
301 200
302 200
303 200
304 200
305 200
306 200
307 200
308 200
309 200
310 200
311 200
312 200
313 200
314 200
315 200
316 200
317 200
318 200
319 200
320 200
321 200
322 200
323 200
324 200
325 200
326 200
327 200
328 200
329 200
330 200
331 200
332 200
333 200
334 200
335 200
336 200
337 200
338 200
339 200
340 200
341 200
342 200
343 200
344 200
345 200
346 200
347 200
348 200
349 200
350 200
351 200
352 200
353 200
354 200
355 200
356 200
357 200
358 200
359 200
360 200
361 200
362 200
363 200
364 200
365 200
366 200
367 200
368 200
369 200
370 200
371 200
372 200
373 200
374 200
375 200
376 200
377 200
378 200
379 200
380 200
381 200
382 200
383 200
384 200
385 200
386 200
387 200
388 200
389 200
390 200
391 200
392 200
393 200
394 200
395 200
396 200
397 200
398 200
399 200
400 200
401 200
402 200
403 200
404 200
405 200
406 200
407 200
408 200
409 200
410 200
411 200
412 200
413 200
414 200
415 200
416 200
417 200
418 200
419 200
420 200
421 200
422 200
423 200
424 200
425 200
426 200
427 200
428 200
429 200
430 200
431 200
432 200
433 200
434 200
435 200
436 200
437 200
438 200
439 200
440 200
441 200
442 200
443 200
444 200
445 200
446 200
447 200
448 200
449 200
450 200
451 200
452 200
453 200
454 200
455 200
456 200
457 200
458 200
459 200
460 200
461 200
462 200
463 200
464 200
465 200
466 200
467 200
468 200
469 200
470 200
471 200
472 200
473 200
474 200
475 200
476 200
477 200
478 200
479 200
480 200
481 200
482 200
483 200
484 200
485 200
486 200
487 200
488 200
489 200
490 200
491 200
492 200
493 200
494 200
495 200
496 200
497 200
498 200
499 200
500 200
501 200
502 200
503 200
504 200
505 200
506 200
507 200
508 200
509 200
510 200
511 200
512 200
513 200
514 200
515 200
516 200
517 200
518 200
519 200
520 200
521 200
522 200
523 200
524 200
525 200
526 200
527 200
528 200
529 200
530 200
531 200
532 200
533 200
534 200
535 200
536 200
537 200
538 200
539 200
540 200
541 200
542 200
543 200
544 200
545 200
546 200
547 200
548 200
549 200
550 200
551 200
552 200
553 200
554 200
555 200
556 200
557 200
558 200
559 200
560 200
561 200
562 200
563 200
564 200
565 200
566 200
567 200
568 200
569 200
570 200
571 200
572 200
573 200
574 200
575 200
576 200
577 200
578 200
579 200
580 200
581 200
582 200
583 200
584 200
585 200
586 200
587 200
588 200
589 200
590 200
591 200
592 200
593 200
594 200
595 200
596 200
597 200
598 200
599 200
600 200
601 200
602 200
603 200
604 200
605 200
606 200
607 200
608 200
609 200
610 200
611 200
612 200
613 200
614 200
615 200
616 200
617 200
618 200
619 200
620 200
621 200
622 200
623 200
624 200
625 200
626 200
627 200
628 200
629 200
630 200
631 200
632 200
633 200
634 200
635 200
636 200
637 200
638 200
639 200
640 200
641 200
642 200
643 200
644 200
645 200
646 200
647 200
648 200
649 200
650 200
651 200
652 200
653 200
654 200
655 200
656 200
657 200
658 200
659 200
660 200
661 200
662 200
663 200
664 200
665 200
666 200
667 200
668 200
669 200
670 200
671 200
672 200
673 200
674 200
675 200
676 200
677 200
678 200
679 200
680 200
681 200
682 200
683 200
684 200
685 200
686 200
687 200
688 200
689 200
690 200
691 200
692 200
693 200
694 200
695 200
696 200
697 200
698 200
699 200
700 200
701 200
702 200
703 200
704 200
705 200
706 200
707 200
708 200
709 200
710 200
711 200
712 200
713 200
714 200
715 200
716 200
717 200
718 200
719 200
720 200
721 200
722 200
723 200
724 200
725 200
726 200
727 200
728 200
729 200
730 200
731 200
732 200
733 200
734 200
735 200
736 200
737 200
738 200
739 200
740 200
741 200
742 200
743 200
744 200
745 200
746 200
747 200
748 200
749 200
750 200
751 200
752 200
753 200
754 200
755 200
756 200
757 200
758 200
759 200
760 200
761 200
762 200
763 200
764 200
765 200
766 200
767 200
768 200
769 200
770 200
771 200
772 200
773 200
774 200
775 200
776 200
777 200
778 200
779 200
780 200
781 200
782 200
783 200
784 200
785 200
786 200
787 200
788 200
789 200
790 200
791 200
792 200
793 200
794 200
795 200
796 200
797 200
798 200
799 200
800 200
801 200
802 200
803 200
804 200
805 200
806 200
807 200
808 200
809 200
810 200
811 200
812 200
813 200
814 200
815 200
816 200
817 200
818 200
819 200
820 200
821 200
822 200
823 200
824 200
825 200
826 200
827 200
828 200
829 200
830 200
831 200
832 200
833 200
834 200
835 200
836 200
837 200
838 200
839 200
840 200
841 200
842 200
843 200
844 200
845 200
846 200
847 200
848 200
849 200
850 200
851 200
852 200
853 200
854 200
855 200
856 200
857 200
858 200
859 200
860 200
861 200
862 200
863 200
864 200
865 200
866 200
867 200
868 200
869 200
870 200
871 200
872 200
873 200
874 200
875 200
876 200
877 200
878 200
879 200
880 200
881 200
882 200
883 200
884 200
885 200
886 200
887 200
888 200
889 200
890 200
891 200
892 200
893 200
894 200
895 200
896 200
897 200
898 200
899 200
900 200
901 200
902 200
903 200
904 200
905 200
906 200
907 200
908 200
909 200
910 200
911 200
912 200
913 200
914 200
915 200
916 200
917 200
918 200
919 200
920 200
921 200
922 200
923 200
924 200
925 200
926 200
927 200
928 200
929 200
930 200
931 200
932 200
933 200
934 200
935 200
936 200
937 200
938 200
939 200
940 200
941 200
942 200
943 200
944 200
945 200
946 200
947 200
948 200
949 200
950 200
951 200
952 200
953 200
954 200
955 200
956 200
957 200
958 200
959 200
960 200
961 200
962 200
963 200
964 200
965 200
966 200
967 200
968 200
969 200
970 200
971 200
972 200
973 200
974 200
975 200
976 200
977 200
978 200
979 200
980 200
981 200
982 200
983 200
984 200
985 200
986 200
987 200
988 200
989 200
990 200
991 200
992 200
993 200
994 200
995 200
996 200
997 200
998 200
999 200
1000 200
```


RIGHT FIGHT

Avec le peu de bombes restant dans les soutes de votre biplan, arrivez-vous à vaincre la vile tentaculaire qui toujours se reconstruit devant vous ?

Michel PIRON



```

10 CL0=0:LA
20 FOR I=0 TO 240:240-240:240:240:12*-43:
30 RETURN I:1025:3:48:48:240:250:251-
40 RETURN I:240:120:121:121:250:251:240
1
50 RETURN I:1025:120:3:3:3:3:3
60 FOR I=0 TO 240:240-240:240:190:190:190:190
70 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
80 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
90
100 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
110
120 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
130
140 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
150
160 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
170
180 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
190
200 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
210
220 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
230
240 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
250
260 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
270
280 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
290
300 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
310
320 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
330
340 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
350
360 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
370
380 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
390
400 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
410
420 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
430
440 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
450
460 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
470
480 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
490
500 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
510
520 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
530
540 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
550
560 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
570
580 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
590
600 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
610
620 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
630
640 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
650
660 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
670
680 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
690
700 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
710
720 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
730
740 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
750
760 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
770
780 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
790
800 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
810
820 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
830
840 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
850
860 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
870
880 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
890
900 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
910
920 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
930
940 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
950
960 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
970
980 RETURN I:190:190:190:190:190:190:190:190
990

```

```

1000 IF SCREEN=0:GOTO 32 THEN C=210
1010 NEXT I
1020 IF I=0 THEN SOUND 3000:GOTO 1030
1030 IF I=0 THEN SOUND 4000:GOTO 1030
1040 IF I=0 THEN SOUND 5000:GOTO 1030
1050 IF I=0 THEN SOUND 6000:GOTO 1030
1060 IF I=0 THEN SOUND 7000:GOTO 1030
1070 IF I=0 THEN SOUND 8000:GOTO 1030
1080 IF I=0 THEN SOUND 9000:GOTO 1030
1090 IF I=0 THEN SOUND 10000:GOTO 1030
1100 IF I=0 THEN SOUND 11000:GOTO 1030
1110 IF I=0 THEN SOUND 12000:GOTO 1030
1120 IF I=0 THEN SOUND 13000:GOTO 1030
1130 IF I=0 THEN SOUND 14000:GOTO 1030
1140 IF I=0 THEN SOUND 15000:GOTO 1030
1150 IF I=0 THEN SOUND 16000:GOTO 1030
1160 IF I=0 THEN SOUND 17000:GOTO 1030
1170 IF I=0 THEN SOUND 18000:GOTO 1030
1180 IF I=0 THEN SOUND 19000:GOTO 1030
1190 IF I=0 THEN SOUND 20000:GOTO 1030
1200 IF I=0 THEN SOUND 21000:GOTO 1030
1210 IF I=0 THEN SOUND 22000:GOTO 1030
1220 IF I=0 THEN SOUND 23000:GOTO 1030
1230 IF I=0 THEN SOUND 24000:GOTO 1030
1240 IF I=0 THEN SOUND 25000:GOTO 1030
1250 IF I=0 THEN SOUND 26000:GOTO 1030
1260 IF I=0 THEN SOUND 27000:GOTO 1030
1270 IF I=0 THEN SOUND 28000:GOTO 1030
1280 IF I=0 THEN SOUND 29000:GOTO 1030
1290 IF I=0 THEN SOUND 30000:GOTO 1030
1300 IF I=0 THEN SOUND 31000:GOTO 1030
1310 IF I=0 THEN SOUND 32000:GOTO 1030
1320 IF I=0 THEN SOUND 33000:GOTO 1030
1330 IF I=0 THEN SOUND 34000:GOTO 1030
1340 IF I=0 THEN SOUND 35000:GOTO 1030
1350 IF I=0 THEN SOUND 36000:GOTO 1030
1360 IF I=0 THEN SOUND 37000:GOTO 1030
1370 IF I=0 THEN SOUND 38000:GOTO 1030
1380 IF I=0 THEN SOUND 39000:GOTO 1030
1390 IF I=0 THEN SOUND 40000:GOTO 1030
1400 IF I=0 THEN SOUND 41000:GOTO 1030
1410 IF I=0 THEN SOUND 42000:GOTO 1030
1420 IF I=0 THEN SOUND 43000:GOTO 1030
1430 IF I=0 THEN SOUND 44000:GOTO 1030
1440 IF I=0 THEN SOUND 45000:GOTO 1030
1450 IF I=0 THEN SOUND 46000:GOTO 1030
1460 IF I=0 THEN SOUND 47000:GOTO 1030
1470 IF I=0 THEN SOUND 48000:GOTO 1030
1480 IF I=0 THEN SOUND 49000:GOTO 1030
1490 IF I=0 THEN SOUND 50000:GOTO 1030
1500 IF I=0 THEN SOUND 51000:GOTO 1030
1510 IF I=0 THEN SOUND 52000:GOTO 1030
1520 IF I=0 THEN SOUND 53000:GOTO 1030
1530 IF I=0 THEN SOUND 54000:GOTO 1030
1540 IF I=0 THEN SOUND 55000:GOTO 1030
1550 IF I=0 THEN SOUND 56000:GOTO 1030
1560 IF I=0 THEN SOUND 57000:GOTO 1030
1570 IF I=0 THEN SOUND 58000:GOTO 1030
1580 IF I=0 THEN SOUND 59000:GOTO 1030
1590 IF I=0 THEN SOUND 60000:GOTO 1030
1600 IF I=0 THEN SOUND 61000:GOTO 1030
1610 IF I=0 THEN SOUND 62000:GOTO 1030
1620 IF I=0 THEN SOUND 63000:GOTO 1030
1630 IF I=0 THEN SOUND 64000:GOTO 1030
1640 IF I=0 THEN SOUND 65000:GOTO 1030
1650 IF I=0 THEN SOUND 66000:GOTO 1030
1660 IF I=0 THEN SOUND 67000:GOTO 1030
1670 IF I=0 THEN SOUND 68000:GOTO 1030
1680 IF I=0 THEN SOUND 69000:GOTO 1030
1690 IF I=0 THEN SOUND 70000:GOTO 1030
1700 IF I=0 THEN SOUND 71000:GOTO 1030
1710 IF I=0 THEN SOUND 72000:GOTO 1030
1720 IF I=0 THEN SOUND 73000:GOTO 1030
1730 IF I=0 THEN SOUND 74000:GOTO 1030
1740 IF I=0 THEN SOUND 75000:GOTO 1030
1750 IF I=0 THEN SOUND 76000:GOTO 1030
1760 IF I=0 THEN SOUND 77000:GOTO 1030
1770 IF I=0 THEN SOUND 78000:GOTO 1030
1780 IF I=0 THEN SOUND 79000:GOTO 1030
1790 IF I=0 THEN SOUND 80000:GOTO 1030
1800 IF I=0 THEN SOUND 81000:GOTO 1030
1810 IF I=0 THEN SOUND 82000:GOTO 1030
1820 IF I=0 THEN SOUND 83000:GOTO 1030
1830 IF I=0 THEN SOUND 84000:GOTO 1030
1840 IF I=0 THEN SOUND 85000:GOTO 1030
1850 IF I=0 THEN SOUND 86000:GOTO 1030
1860 IF I=0 THEN SOUND 87000:GOTO 1030
1870 IF I=0 THEN SOUND 88000:GOTO 1030
1880 IF I=0 THEN SOUND 89000:GOTO 1030
1890 IF I=0 THEN SOUND 90000:GOTO 1030
1900 IF I=0 THEN SOUND 91000:GOTO 1030
1910 IF I=0 THEN SOUND 92000:GOTO 1030
1920 IF I=0 THEN SOUND 93000:GOTO 1030
1930 IF I=0 THEN SOUND 94000:GOTO 1030
1940 IF I=0 THEN SOUND 95000:GOTO 1030
1950 IF I=0 THEN SOUND 96000:GOTO 1030
1960 IF I=0 THEN SOUND 97000:GOTO 1030
1970 IF I=0 THEN SOUND 98000:GOTO 1030
1980 IF I=0 THEN SOUND 99000:GOTO 1030
1990 IF I=0 THEN SOUND 100000:GOTO 1030

```

LOGIC STORE LA MICRO INFORMATIQUE FAMILIALE

DES PRIX A TOUT CASSER

Du 3 au 7 avril en avant-première dans la micro informatique LOGIC STORE LANCE LES SOLDES sur des micros de qualité :

TOT VIDEO GENIE ATARI

Des logiciels et des accessoires...



SOYEZ LES PREMIERS A EN PROFITER !

LOGIC STORE

39, rue de Lancry, 75010 PARIS. Tel.: (1) 206.72.28. Metro: J. Bonsergent.

TO 7

AVIATIONNAGE

Saurez-vous être aussi calé que les spécialistes de la NASA pour permettre à votre engin spatial d'atterrir en douceur et en toute sécurité ? Pressez la touche START, utilisez le manche à balai (manette de jeu) et vous verrez bien !



```

10 REM NAME, PUIS START
20 REM SELECT FOUR PERS
30 REM
40 REM
50 REM
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM
100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM

```

ATARI

```

40 REM
50 REM
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM
100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM

```

PILOTAGE

Suite de la page 13

```

10 REM
20 REM
30 REM
40 REM
50 REM
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM
100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 REM
190 REM
200 REM
210 REM
220 REM
230 REM
240 REM
250 REM
260 REM
270 REM
280 REM
290 REM
300 REM
310 REM
320 REM
330 REM
340 REM
350 REM
360 REM
370 REM
380 REM
390 REM
400 REM
410 REM
420 REM
430 REM
440 REM
450 REM
460 REM
470 REM
480 REM
490 REM
500 REM
510 REM
520 REM
530 REM
540 REM
550 REM
560 REM
570 REM
580 REM
590 REM
600 REM
610 REM
620 REM
630 REM
640 REM
650 REM
660 REM
670 REM
680 REM
690 REM
700 REM
710 REM
720 REM
730 REM
740 REM
750 REM
760 REM
770 REM
780 REM
790 REM
800 REM
810 REM
820 REM
830 REM
840 REM
850 REM
860 REM
870 REM
880 REM
890 REM
900 REM
910 REM
920 REM
930 REM
940 REM
950 REM
960 REM
970 REM
980 REM
990 REM

```

